

Углублённая Магия

8



БОЕВАЯ МАГИЯ



Грэг Маркс

KOBOLD
Press



Углублённая Магия

Боевая Магия

Credits

Design: Greg Marks

Development & Editing: Steve Winter

Art Director & Graphic Design: Marc Radle

Cover Art: Marcel Mercado

Interior Art: Marcel Mercado, Florian Stitz

Publisher: Wolfgang Baur

Перевод: Kvinsten

Вёрстка: FtZ, для Dungeons_ru



Kobold Press, Midgard, Open Design, and their associated logos are trademarks of Open Design.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Game Content: The Open content in this book includes the battle magic feats and the battle magic spells. No other portion of this work may be reproduced in any form without permission.

© 2016 Open Design

www.KoboldPress.com

**KOBOLD
Press**





Боевая Магия

Мечом махать может любой дурак. Но мало кто может подчинять магические силы своей воле. А еще реже встретишь того, кто совмещает в себе такую способность и знание военного дела. Покуда волны огня и молний может истреблять вражеские силы, еще больше урона можно нанести противнику грамотными расположенными защитными сооружениями, быстрыми перемещениями союзников или проклятиями, подавляющими желание врага сражаться. Боевая магия - не просто инструмент для уничтожения врага, ее сила в контроле хода сражения таким образом, чтобы союзники мага могли воспользоваться предоставленным моментом и победить.

Черты

С самого своего зарождения магия использовалась, чтобы переломить ход противостояния, неважно, противостояние ли это человека против природы, человека против монстра или человека против человека. Знать несколько заклинаний - это одно, уметь манипулировать магической энергией множеством способов - вот настоящий показатель мощи. Черты позволяют боевому магу увеличить его эффективность или сделать то же для его союзников.

БОЕВОЙ МАГ

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Вы научились накладывать заклинания с оружием в руке.

- Вы можете использовать оружие, которым владеете, как магическую фокусировку.
- Вспользуя магическое оружие, которым владеете и которое дает бонус к броскам атаки и урона, вы можете добавить его соответствующий бонус к броскам урона накладываемых вами заклинаний.
- Вы получаете владение простым или воинским оружием на ваш выбор.

ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание и Харизма 13 или выше.

Ваши впечатляющие и вдохновляющие заклинания сползают ваших союзников.

- Вы получаете владение одним из предложенных навыков: Запугивание, Убеждение.
- Если вы накладываете на союзников заклинание, не наносящее урон, в дополнение к обычному эффекту заклинания эти союзники получают преимущество к спасброскам против очарования или страха на количество раундов равное вашему модификатору Харизмы.

МАГИЧЕСКИЙ ЗАРЯД

Требование: Способность накладывать хотя бы один заговор.

Когда вы совершаете действием Рывок, бонусным действием вы можете наложить заговор с дистанцией Касание. Если вы проходите по прямой хотя бы 10фт и попадаете этим заговором, вы можете добавить +5 к броску урона заговора или толкнуть цель на 10фт от себя.

МИЛОСТИВЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Вы обучаетесь брать пленников даже при использовании смертоносной магии. Когда урон вашего заклинания опускает хиты существа ниже нуля, вы можете выбрать лишение этого существа сознания вместо умертвления. Вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать эту способность снова.

МИСТИЧЕСКОЕ СПАСЕНИЕ

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Вы научились использовать силу ваших заклинаний для помощи союзникам. Бонусным действием вы можете потратить ячейку первого уровня или выше, чтобы исцелить себя или союзника в радиусе 30фт. Количество исцеленных хитов равно уровню потраченной ячейки. Кроме того,

цель получает временные хиты в количестве равном модификатору характеристики, которую вы используете для накладывания заклинаний.

Вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем использовать мистическое спасение вновь.

РЕШИТЕЛЬНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Ваша магия живет собственной жизнью, когда это действительно нужно. Ваши заклинания, поддерживаемые концентрацией, продолжают действовать, если вы утратили концентрацию, до начала вашего следующего хода. Это работает, если вы утратили концентрацию, получив урон, потеряв сознание или даже если вы умерли. (В случае вашей смерти, заклинание заканчивается, когда ваш следующий ход начался бы, если бы вы еще были живы).

СТИХИЙНЫЙ ОХОТНИК

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Ваши заклинания, наносящие стихийный урон, несут продолжительную угрозу противникам. Когда вы получаете эту черту, выберите один из предложенных типов урона: кислотный, ледяной, огненный, электрический, громовой. Когда вы накладываете заклинание первого уровня или выше, которое наносит урон выбранного типа, в зоне действия заклинания вы можете поместить стихийное облако. Заклинания, нацеливаемые на конкретных существ, создают облако радиусом 5фт в пространстве цели. Облако неподвижно и остается на месте до начала вашего следующего хода. Существа, заканчивающие свой ход в стихийном облаке, получают урон типа облака равный модификатору характеристики, используемой вами для накладывания заклинания, + уровень потраченной на это заклинание ячейки.

УСИЛЕНИЕ ВООРУЖЕНИЯ

Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание.

Вы вливаете силу своих заклинаний в оружие союзника. Действием прикоснувшись к оружию и потратив ячейку заклинания первого уровня или выше, вы делаете оружие магическим на количество раундов равное уровню потраченной ячейки. Оружие считается магическим и получает +1 к броскам урона (но не к броскам атаки). Этот эффект длится, пока не закончится длительность, вы не потеряете концентрацию или не наложите новое заклинание, требующее концентрацию.

Вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем использовать усиление вооружения снова.

Заклипания

Боевой Магии

1 УРОВЕНЬ

Корректировка
позиции
Хрошая кляча
Пришпорить скакуна

2 УРОВЕНЬ

Кипящее масло
Множественное
защитное лезвие
Ядовитый залп
Общая жертва
Траншея
Предупредительный
окрик

Обезоруживающий
ветер

3 УРОВЕНЬ

Проклятие некомпетентности
Множественная
хрошая кляча
Наступление ночи
Помощь с фланга
Внезапный рассвет
Громовая волна

4 УРОВЕНЬ

В свете бдительной
луны
Вдохновляющая речь
Мгновенное осадное
орудие
Перестановка

5 УРОВЕНЬ

Святая земля
Мгновенное укрепле-
ние

6 УРОВЕНЬ

Линия разлома

7 УРОВЕНЬ

Движущаяся стена

8 УРОВЕНЬ

Дорогостоящая победа

Новые заклипания

В свете бдительной луны

4 уровень, прорицание (волшебник, друид, жрец, паладин, следопыт, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вне зависимости от времени и места сражения, вы призываете внимательный взгляд луны осветить угрозы вашим союзникам. Лучи яркого лунного света, каждый шириной 5 футов, светят с неба (или с потолка, если вы в помещении), подсвечивая все опасности в пределах дистанции, такие как видимые и невидимые враги, ловушки и скрытые опасности. Вражеские существа, совершившие успешный спасбросок Харизмы, сопротивляются эффекту заклипания и не подсвечиваются мягким сиянием лунного света.

Свечение не делает невидимых существ видимыми, но оно указывает на его позицию (где-то в пределах 5-футового круга). Свечение движется с целью, пока заклипания активно, но цели, вышедшие за пределы дистанции заклипания, не подсвечиваются. Новые опасности, входящие в пределы дистанции, не подсвечиваются; подсвечиваются только те, что были в пределах 90 футов от вас во время накладывания

Вдохновляющая речь

4 уровень, очарование (бард, жрец, паладин)

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В

Длительность: 1 час

Вербальный компонент этого заклипания - ваша десятиминутная воодушевляющая речь. В конце речи все ваши союзники в области действия заклипания, которые слышали речь, получают бонус +1 к броскам атаки и преимущество к спасброскам против очарования и страха на один час. Кроме того, каждый союзник получает временные хиты в количестве, равном модификатору вашей характеристики, используемой для накладывания заклипания. Если вы уходите дальше, чем на 1 милю от своих союзников, или умираете, заклипания оканчивается. Каждое существо может быть подвержено только одной вдохновляющей речи одновременно; повторное накладывание, когда еще не кончились эффекты предыдущей речи, не дает дополнительных эффектов и не увеличивает продолжительность заклипания.

Внезапный рассвет

3 уровень, воплощение (ритуал) (волшебник, друид, жрец, колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 10 минут
Вы велите утру наступить раньше времени. Отточенным словом вы создаете 60-тифутовый цилиндр света с центром в точке в пределах дистанции. Область внутри цилиндра хорошо освещена. Свет простирается в небо на 100 футов или пока не сталкивается с препятствием, например, с потолком.

Громовая волна

3 уровень, воплощение (волшебник, друид, колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете ударную волну с центром в указанной вами точке в пределах дистанции. Волна расходится во все стороны, образуя сферу с радиусом 30 футов. Ударная волна не наносит урон напрямую, но каждое существо в зоне прохождения волны должно совершить спасбросок Силы. Те существа, что провалили спасбросок, отброшены на 30 футов и сбиты

с ног; если они врезаются в твердое препятствие, они получают 5кб дробящего урона. Существа, совершившие успешный спасбросок, отбрасываются на 15 футов и не падают; они получают 2кб дробящего урона, если врезаются в твердое препятствие. Заклинание также создает раскат грома, слышимый в радиусе 400 футов.

Движущаяся стена

7 уровень, преобразование (волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (100 миниатюрных топоров)

Длительность: Концентрация, до 10 минут
Это заклинание создает стену вращающихся топоров из кучи миниатюрных топориков, предоставленных вами во время накладывания заклинания. Стена заполняет область 10 футов шириной, 10 футов высотой и 20 футов длиной. Стена имеет базовую скорость 50 футов, но не может совершать Рывок. Она может делать до четырех атак в раунд во время своего хода, используя ваш модификатор броска атаки заклинанием для атаки, и имеет досягаемость 10 футов. Вы отдаете приказы к перемещению и атакам стены бонусным действием. Если вы не отдаете приказов, стена продолжает исполнять последний данный вами ей приказ. Стена не может совершать реакции. Каждая попавшая атака наносит 4кб режущего урона, и этот урон считается магическим.

Движущуюся стену можно атаковать. Она имеет КД 12, 200 хитов и иммунна к психическому и колющему урону, урону ядом и некротической энергией. Если хиты стены опускаются до нуля или длительность заклинания истекает, стена исчезает, а 100 миниатюрных топорики падают на землю аккуратной кучкой.

Дорогостоящая победа

8 уровень, воплощение (жрец)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы выбираете десять врагов, которых можете видеть в пределах дистанции. Каждая цель должна совершить спасбросок Мудрости. Если спасбросок провален, непроизвольное возгорание неизбежно для существа, если оно

опустит хиты одного из ваших союзников до 0, пока это заклинание активно. Загоревшееся существо мгновенно получает 6к8 урона огнем и 6к8 урона излучением. Если пораженное существо носит (или сделано из) легковоспламеняющиеся предметы, оно загорается и продолжает гореть; оно получает урон огнем равный модификатору вашей характеристики, используемой для накладывания заклинания, в конце каждого своего хода, пока оно или один из его союзников не потратит действие, чтобы потушить огонь.

Кипящее масло

2 уровень, вызов (волшебник, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (флакон с маслом)

Длительность: Концентрация, до 1 минуты
Вы призываете неглубокую лужу кипящего масла радиусом 30 футов с центром в точке в пределах дистанции. Лужа является труднопроходимой местностью, и всякое существо, входящее в лужу или начинающее в ней свой ход, получает урон 3к8 огнем и падает навзничь. Существа, совершающие успешный спасбросок Ловкости, получают только половину урона и не сбиты с ног.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку третьего уровня или выше, урон заклинания увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Корректировка позиции

1 уровень, преобразование (бард, волшебник, жрец, колдун)

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы перемещаете союзника в тактически лучшую позицию. Вы переносите одно согласное существо на 5 футов. Это перемещение не провоцирует атак по возможности. Существо физически движется через пространство (в отличие от телепортации), так что на его пути не должно быть физических преград (двери, стены).

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку второго уровня или выше, вы можете переместить еще одно согласное существо за каждый уровень ячейки выше первого.



Линия разлома

6 уровень, воплощение (друид, чародей)

Время накладывания: 1 реакция

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Постоянная

Это заклинание резко вздымает землю в 60-тифутовой линии в указанном вами направлении. Все пространство, затронутое заклинанием, становится труднопроходимой местностью. Кроме того, все существа в зоне заклинания сбиваются с ног и получают 8кб дробящего урона. Существа, совершившие успешный спасбросок Ловкости, получают половину урона и не падают. Это заклинание не повреждает постоянные строения.

Мгновенное осадное орудие

4 уровень, преобразование (ритуал)
(волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (сырье со стоимостью в золотых равной количеству хитов создаваемого осадного орудия)

Длительность: Постоянная

Накладывая это заклинание, вы мгновенно превращаете сырье в осадное орудие (см. детальное описание в Руководстве Мастера). Вы можете собрать сырьевые материалы перед накладыванием заклинания или можете нацелить его на других существ, которые имеют нужные материалы, если эти существа находятся в пределах дистанции.

Сырье для заклинания не обязательно должно быть именно материалами для создания осадного орудия; оно должно хотя бы отдаленно напоминать нужные материалы и иметь стоимость в 3м равную количеству хитов создаваемого вооружения. (Например, мангонель имеет 100 хитов. Мгновенное осадное орудие превратит любой набор сырья стоимостью в хотя бы 100 3м в мангонель. Таким сырьем, например, может быть маленький дом, три фургона или два тяжелых арбалета.) Осадное

орудие должно быть Большого размера или меньше (нельзя создать осадную башню или требушет). Заклинание также создает достаточно снарядов для десяти выстрелов, если создаваемое орудие нуждается в снарядах.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку шестого уровня, вы можете создавать снаряжение Огромного размера; используя ячейку восьмого уровня - можете создавать снаряжение Громадного размера. Кроме того, за каждый уровень ячейки выше четвертого заклинание создает дополнительно десять расходуемых снарядов.

Мгновенное укрепление

5 уровень, преобразование (ритуал)
(волшебник)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (каменная статуэтка в виде башни, стоимостью 250 зм, расходуемая заклинанием)

Длительность: Постоянная

Накладывая это заклинание, вы превращаете миниатюрную статуэтку в настоящий форт. Сооружение вырастает из земли в незанятом пространстве в пределах дистанции. Оно представляет из себя десятифутовый куб (включая пол и потолок). Стены сделаны из камня (КД 15), имеют 120 хитов каждая и иммунны к психическому урону, урону ядом и некротической энергией. Если хиты стены опускаются до нуля, она разрушается, и есть 50-типроцентный шанс обрушения потолка.

В каждой стене есть две бойницы для стрелков. В одной стене также есть металлическая дверь с магическим замком. Во время создания укрепления вы выбираете, какие существа могут в него войти. Дверь имеет КД 20 и 60 хитов, также она может быть выломана успешной проверкой Силы (Атлетика) со Сложностью 25.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания шестого уровня или выше, вы можете увеличить длину или ширину форта на 5 футов за каждый уровень ячейки выше пятого. Вы можете делать различный выбор (длину или ширину) на каждой уровень ячейки выше пятого.

Множественная хромая кляча

3 уровень, некромантия (волшебник, друид, жрец, колдун, паладин, следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Когда вы накладываете это заклинание, вы совершаете отдельные дальнобойные атаки заклинанием по максимум шести лошадям, волкам или другим четырех- или двуногим животным, используемым в качестве ездовых, на расстоянии до 60 футов от вас. Цели могут быть различными видами животных и иметь различное количество ног. Каждое животное, пораженное вашим заклинанием, становится искалеченным - оно не может двигаться с нормальной скоростью, не получая травм. Если пораженное существо движется более чем с половиной своей нормальной скорости, оно получает 4к6 дробящего урона каждый ход. Это заклинание не действует на существ, которые ваш Мастер не считает ездовыми.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон заклинания увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Множественное защитное лезвие

2 уровень, ограждение (волшебник, паладин)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 раунд

Вы вскидываете руку в защитном жесте в сторону своих союзников. Выберите трех существ, которых вы можете видеть в пределах дистанции. До конца вашего следующего хода эти существа получают сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от атак оружием. Если цели заклинания перемещаются далее чем на 30 футов от вас, эффект заклинания для этих существ оканчивается.

Наступление ночи

3 уровень, воплощение (ритуал)

(волшебник, друид, жрец, колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 100 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы ведите ночи наступить раньше времени. Отточенным словом вы создаете 60-тифутовый цилиндр ночи с центром в точке в пределах дистанции. Область внутри цилиндра



является обычной тьмой, сильно заслоненной местностью. Существа внутри затемненного цилиндра могут видеть освещенные области за пределами цилиндра как обычно. Тьма простирается в небо на 100 футов или пока не сталкивается с препятствием, например, с потолком.

Обезоруживающий ветер

2 уровень, воплощение

(друид, следопыт, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (горсть бумажных конфетти)

Длительность: Мгновенная

Дунув на конфетти в сложенной чашечкой руке, вы создаете поток воздуха, вырывающий оружие из рук ваших противников. Каждый враг в пределах 20 футов от указанной вами точки в пределах дистанции должен совершить успешный спасбросок Силы или уронить, что он держит в руках. Выроненные предметы приземляются в 10 футах в случайном направлении от держащих их существ.

Общая жертва

2 уровень, воплощение (жрец, паладин)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: 1 час

Вы разделяете свои жизненные силы с максимум пятью союзниками. Каждая цель, получая 5 урона некротической энергией, который не может быть уменьшен, но может быть исцелен обычными методами, направляет свою энергию в хранилище жизненной эссенции, содержащее пожертвованные хиты. Действием каждое существо, пожертвовавшее хиты, может касанием исцелить другое существо, передав ему хиты из хранилища. Исцеляемое существо восстанавливает количество хитов равное модификатору вашей характеристики, используемой для накладывания заклинаний, а количество оставшихся хитов в хранилище на столько же уменьшается. Такие исцеления можно продолжать, пока не закончатся хиты в хранилище или не истечет длительность заклинания.

Перестановка

4 уровень, вызов (бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы выбираете до трех дружественных существ (одним из них можете быть вы) в пределах 30 футов. Каждое существо телепортируется в выбранное им незанятое пространство, которое оно может видеть, в пределах 30 футов от себя.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку пятого уровня или выше, заклинание нацеливается на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше четвертого.

Помощь с фланга

3 уровень, иллюзия (бард, волшебник, колдун, чародей)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 минуты
Это заклинание нацеливается на одного врага и вынуждает его совершить спасбросок Мудрости. Если спасбросок провален, вы получаете иллюзорного союзника, который совершает рукопашные атаки по цели заклинания. Ваши союзники получают преимущество в рукопашных атаках по цели заклинания, благодаря отвлекающему эффекту иллюзии. Цель повторяет спасброски в конце каждого своего хода, заканчивая эффект заклинания в случае успеха.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку четвертого уровня или выше, заклинание может быть применено к одному дополнительному существу за каждый уровень ячейки выше третьего.

Предупредительный окрик

2 уровень, прорицание (бард, волшебник, жрец, паладин)

Время накладывания: 1 реакция

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы предчувствуете опасность и выкрикиваете предупреждение союзнику. Одно видимое вами существо, если оно может вас слышать, получает преимущество на проверки инициативы до начала вашего следующего хода.

Пришпорить скакуна

1 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (яблоко или кубик сахара)

Длительность: 1 раунд

Вы побуждаете свое ездовое животное разогнаться до больших скоростей. До начала вашего следующего хода ваше ездовое животное может совершать Рывок или Отход бонусным действием. Это заклинание не действует на существо, если вы не едете верхом на нем или если ваш Мастер не считает его ездовым.

Проклятье некомпетентности

3 уровень, некромантия (бард, волшебник, жрец, колдун)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 минуты
Насмешливыми жестами вы препятствуете цели показать свой лучший или даже близкий к нему результат. Если цель проваливает спасбросок Интеллекта, то пока активно заклинание, она имеет помеху к проверкам Интеллекта, Мудрости и Харизмы, совершаемым для изменения хода сражения, определения тактики, указывания направлений или дачи приказов другим существам. Кроме того, каждый раз, когда цель отдает команды или указывает направление другим существам, эти существа должны совершить бросок к4 и вычесть результат из своей инициативы, пытаясь понять и исполнить новые сбивающие с толку указания. Это применяется также к командным способностям, вроде Боевого клича боевого вождя орков или Лидерства хобгоблина военачальника.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку четвертого уровня или выше, максимальная длительность заклинания увеличивается на 1 минуту за каждый уровень ячейки выше третьего.

Святая земля

5 уровень, воплощение (жрец, паладин)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (флакон святой воды, расходуемый во время накладывания заклинания)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы призываете святые силы благословить землю в радиусе 60 футов от вас. Существа, убитые в этой области, не могут быть подняты

в качестве нежити магией или способностями монстров, даже когда труп вынесен за пределы области. Всякое заклинание 4 уровня и ниже, которое призывает или создает нежить в пределах области, автоматически проваливается. Подобные заклинания, накладываемые с использованием ячеек пятого уровня или выше, срабатывают как обычно.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку шестого уровня или выше, максимальный уровень заклинаний, не работающих в области, повышается на один за каждый уровень ячейки выше пятого.

Траншея

2 уровень, преобразование (бард, волшебник, друид, жрец, паладин, чародей)

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Постоянная

Черпающими жестами, вы велите земле осесть и образовать траншею 5 футов глубиной, 5 футов шириной и 60 футов длиной. Траншея образуется достаточно медленно, чтобы враги не имели шанса упасть в нее.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку третьего уровня или выше, ширина траншеи увеличивается на 5 футов или ее длина увеличивается на 30 футов за каждый уровень ячейки выше второго. Вы можете делать различный выбор (длина или ширина) на каждый уровень ячейки выше второго.

Хромая кляча

1 уровень, некромантия (волшебник, друид, жрец, колдун, паладин, следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Когда вы накладываете это заклинание как успешную рукопашную атаку заклинанием против лошади, волка или иного четырех- или двуногого животного, используемого в качестве ездового, это животное становится искалеченным - оно не может двигаться с нормальной скоростью, не получая травм. Если пораженное существо движется более чем с половиной своей нормальной скорости, оно получает 2к6 дробящего урона каждый ход. Это заклинание не действует на существ, которые ваш Мастер не считает ездовыми.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня

или выше, урон заклинания увеличивается на 2к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Ядовитый залп

2 уровень, вызов (волшебник, друид, следопыт)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Натягивая воображаемую тетиву, вы призываете несколько десятков светящихся зеленым стрел и выпускаете их все в своих врагов. Все существа в квадрате со стороной 20 футов в пределах дистанции получают 3к8 урона ядом и становятся отравленными; существа, совершившие успешный спасбросок Телосложения получают только половину урона и не отравлены.

На больших уровнях: Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку третьего уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.



АНГЛО-РУССКИЙ СЛОВАРЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ADJUST POSITIONING

Корректировка позиции

BOILING OIL

Кипящее масло

BY THE LIGHT OF THE WATCHFUL MOON

В свете бдительной луны

COSTLY VICTORY

Дорогостоящая победа

CURSE OF INCOMPETENCE

Проклятье некомпетентности

FAULT LINE

Линия разлома

HOBBLE MOUNT

Хромая кляча

HOLY GROUND

Святая земля

INSPIRING SPEECH

Вдохновляющая речь

INSTANT FORTIFICATION

Мгновенное укрепление

INSTANT SIEGE WEAPON

Мгновенное осадное орудие

MASS BLADE WARD

Множественное защитное лезвие

MASS HOBBLE MOUNT

Множественная хромая кляча

NIGHTFALL

Наступление ночи

OUTFLANKING BOON

Помощь с фланга

POISONED VOLLEY

Ядовитый залп

REPOSITION

Перестановка

SHARED SACRIFICE

Общая жертва

SPUR MOUNT

Пришпорить скакуна

SUDDEN DAWN

Внезапный рассвет

THUNDEROUS WAVE

Громовая волна

TRENCH

Траншея

WALKING WALL

Движущаяся стена

WARNING SHOUT

Предупредительный окрик

WRESTING WIND

Обезоруживающий ветер

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are

Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Deep Magic: Battle Magic © 2016 Open Design; Author: Greg Marks.